WORLD OF BURAI

CONTENTS

まだかまだか、と熱狂的ＲＰＧファンから待ち望まれていた『ＢＵＲＡＩ』を、こうしてお届けできたことをまずスタッフ一同喜んでいます。

ＢＵＲＡＩ。このたった5つのアルファベットで命名されたＲＰＧは、これまでのものと一線を画す、新世代のゲームです。

この『ＢＵＲＡＩ』の醍醐味を一言で言うなら、登場人物一人ひとりの心の変化でゲームが左右されることにあります。プレイヤー自身が主人公と一緒に悩み、考え、時には仲間を助けたり、裏切ったり……など、ストーリーと心理状態を重視し

BURAI前夜

ました。まるで登場人物と同じように、ハラハラドキドキしたり、涙を流したり、笑ったりする映画のようなゲームです。

もちろん戦闘部分は独創的で新鮮なアイデアを満載し、ゲームを飽きさせません。

ゲームシナリオは飯島健男が担当。『BURAI』の仕掛人といえる存在で、ゲーム界では「ラスト・ハルマゲドン」で脚光を浴びた才人です。キャラクター・デザインは「聖闘士星矢」などでアニメファンの熱い支持を集めているおなじみの荒木伸吾と姫野美智のチーム。骨のある音楽で人気急上昇中の女性ロックグループ・SHOW－YAが臨場感あふれるサウンドを担当しました。

それら各プロのアイデアをJ・Bシリーズなどで美しいグラフィックス、綿密なシステムでプレイヤーを魅了しているリバーヒルソフトが『BURAI』に仕上げました。こんなそれぞれの第一人者たちが協力し合い、作品を完成させる方法も、映画とほぼ同じです。

今、お手元にある『BURAI』は、上巻です。ということは下巻ができ上がっています。が、物語の構想は上・下巻に納めきれないほどの壮大なもの。近い将来『BURAI－II』という作品が出てくるかも…。まずは、この新世代RPG『BURAI』を、じっくりお楽しみください。

ドラマ性にこだわったゲームです

リバーヒルソフト
代表取締役社長
岡崎一博

『BURAI』の育ての親、リバーヒルソフトの岡崎社長。「リバーヒルソフトといえば、J・Bシリーズなどのイメージが強いのではないでしょうか。私たちがAVGをつくる上でこだわってきたのはドラマ性やゲームとしての完成度です。その意味では、この『BURAI』こそリバーヒルソフトのこだわりをあらゆる点にそそぎ込んだ作品といえます。ユーザーの方々に充分納得していただける仕上がりになったとスタッフ一同考えています」

ずっとやりたかったことなんです

飯島健男
(パンドラボックス)

いわば『BURAI』の仕掛人。シナリオ、ゲーム・デザインだけで、

が
ジェクトだ!!

が超豪華な顔ぶれで構成されて
とと思う。ここでは、完成を目
AI』への熱い想いを語っても

キャラクターたちを大あばれさせたいね

荒木伸吾
&
姫野美智
(荒木プロダクション)

『BURAI』ではキャラクター・デザインと作画を担当した二人。

SHOW-YA

HOT・MESSAGE
by SHOW-YA

「ロックのジャンルの中にもハードなものやスロー・バラードがあるみたいに、ゲームの世界にもいろんなタイプのサウンドがあってもいいと思う。シナリオやグラフィックと絡みあってどんなゲームに仕上がるか、とても楽しみ。私たちもぜひ、プレイしてみたいです」

なく、このプロジェクトのイメージ・リーダーの役割もかねている。
「ぼくは映画が大好き。だから、ゲームも映画みたいにその道のプロが力を出し合って作るっていうのが、ずっとやりたかったんです。今回『BURAI』でそれが実現したわけだけど、今の心境は思ってた以上にスゴイものができたなってこと。『BURAI』がこれからどんな展開をしていくか、期待しててください!」

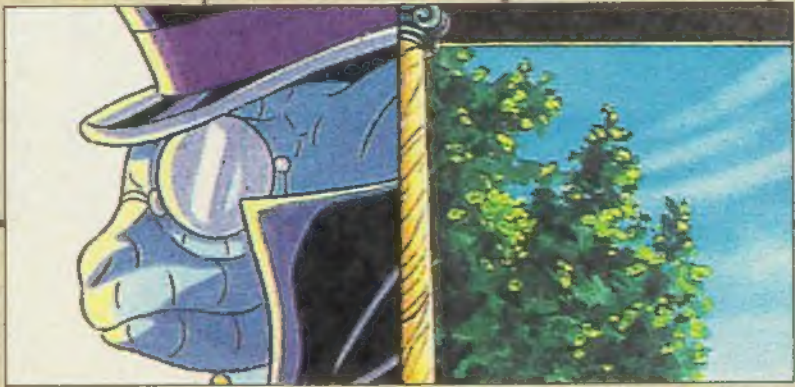
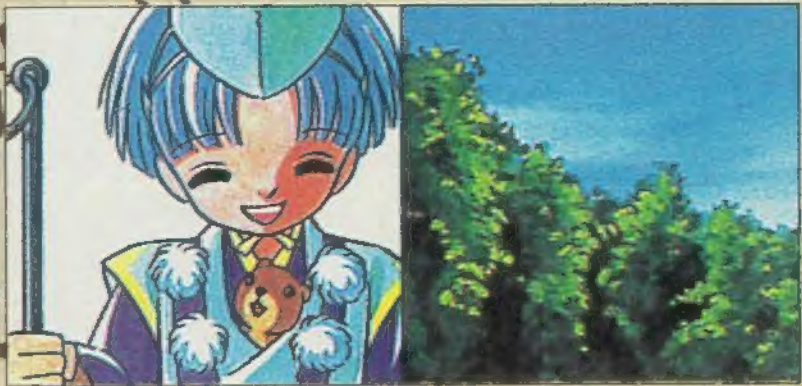
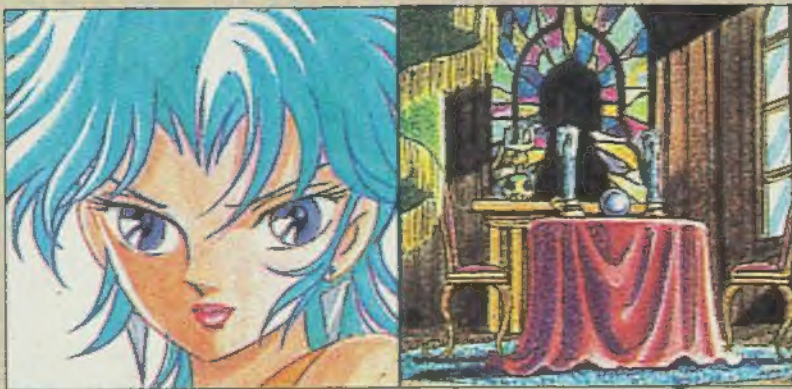
これ
BURAIプロ

『BURAI』の製作スタッフ
いることは、すでにご存知のこ
前にした各スタッフに『BUR
らった。

▶マントス荒木、マイマイ姫野の制作風景です。
イラスト／荒木伸吾&姫野美智

「パソコン・ゲームの作画に挑戦したのは今回が初めて。まず、飯島さんやリバーヒルソフトのスタッフとかなり綿密な打ち合わせをしながらパソコンの可能性を探るところから始めました。画面の多さやキャラクターの豊富さはアニメドラマ顔負け。アニメ技法もたっぷり盛り込んで作画したので、かなり楽しめるものになったと思います。『BURAI・下巻』では、さらにキャラクターたちを大暴れさせたいですね」

KYPLOS

80°
60°
ALAMENTE
50°
30°
KAMUI
ZAIA
mela
20°
SOLES
Solega
10°
0°

物語はもう始まっている—。

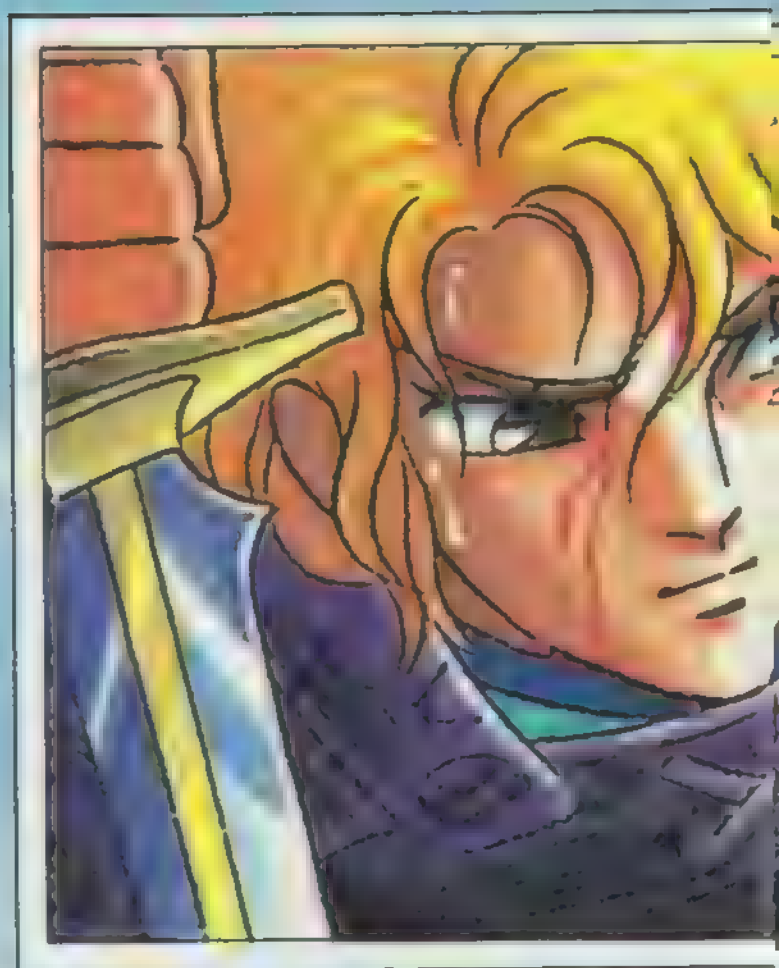
キプロス。そこには平和の風が流れていた。

王家の統治のもと、ザイアス大陸と大陸を取り囲む7つの島から成る世界。時には海賊が商船を襲い、念術師がその不思議な力で人民を惑わすことがあったが、おおよそ平和な国であった。それはキプロス王家が人民に尊ばれ、王家も人民のための政治を行っていたからにほかならない。

この国には三つの種族があった。一つは人間である。そしてトカゲのような、ちょっと不気味な格好をしたリーザズ族。もう一つはクマのような愛くるしい姿のウォッシュ族である。人間7割、リーザズ族2割、ウォッシュ族1割という人種構成になっていたが、どこかの世界に見られる人種間の差別はなかった。王家・貴族・平民の階級が有史以来続いてはいたが……。

平和に包まれていたキプロス。しかし、恐るべき事態がキプロスを襲った。この地を征服せんとするビドー・クレラントと7人の部下が現れたのだ。この8人の悪だけならば、国全体から集めた有能な戦士でも応戦できる。だが奴らは、6千年の昔に封印された闇の神帝ダールを復活させた。ビドーは、ダールの力を借り、自らを皇帝と名乗り、部下を七獣将に任命した。

眠りから覚めた闇の神ダールの力は偉大であった。キプロス軍は応戦する間もなく、神の力を持つビドー軍の前にことごとく敗れ去った。

キプロスには『闇の神帝ダールが蘇り(よみがえ)し時、光神リスクが、光の御子となりてキプロスの地に降りたたん。そして、再び闇をはらわんと、八玉を持つ光神の守護星、誕生

するものなり。これ全て、宿命とす』という言い伝えがある。光の神帝リスクは、闇の神帝ダールの復活とともに、天から降り、幼き王子の体に宿っていたのだ。

王子は、王の側近である三銃士と人語を理解するロバのソフィに守られ、戦場から脱出していた。だがビドー軍の追っ手は、王子と三銃士の前にすぐさま現れた。戦いに負けた三銃士は王子だけは守ろうとガーディアン・トライアングルによって、王子に光の結界を張った。三銃士の一人、ダニエルは死の直前、首にかけていた光輝く八つの玉を天空に放り投げた。そして三銃士は、力尽きた。

これこそ伝説の最後に記されている八人の守護星を集める八玉である。

光の結界に包まれ、王子を乗せたソフィは、キプロスの港町ソルテガへと疾走していった。

キプロスの地に再び、平和の風は吹くのだろうか。それは1か月の間に結果をみることになる。なぜならば、光の結界は1か月しかパワーをもたないからである。結界が切れると、たとえ王子に光の神帝リスクが宿っているとしても、闇の神帝ダールの威力を借りたビドーには、王子の命を断つぐらいたやすいことである。

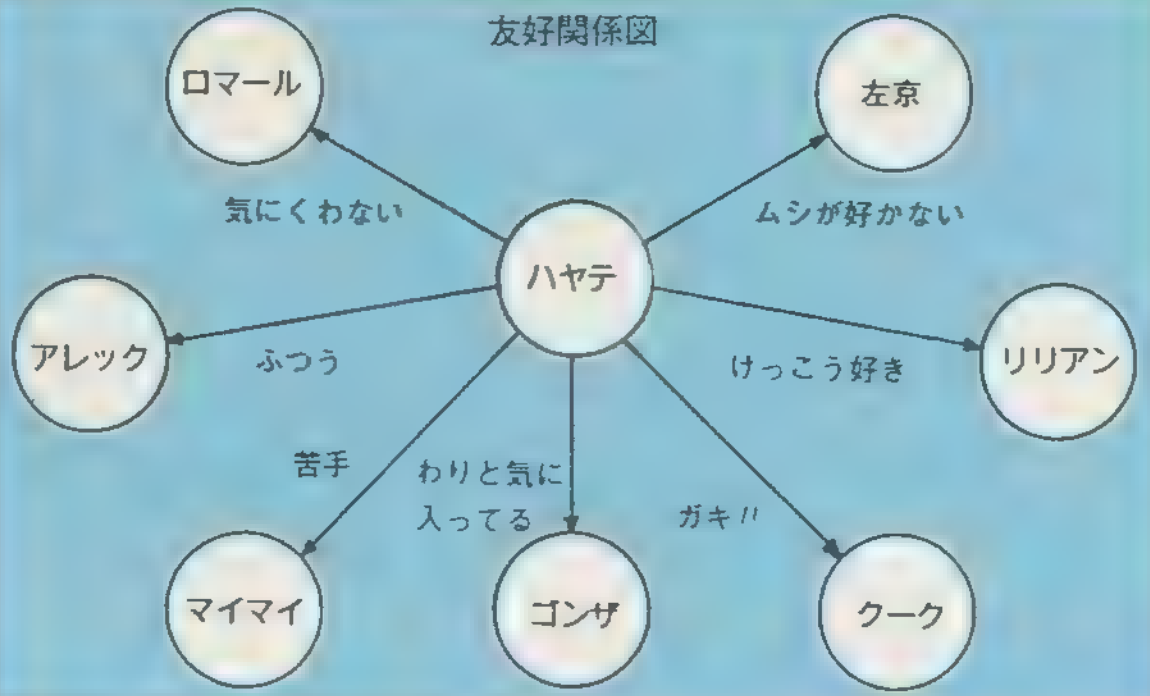
残された時間の中で八つの玉は、自分の主人を探し出し、ソルテガにいる光の御子のもとに連れて来ることができるだろうか。そして闇の神帝ダールと皇帝ビドーを討ち、キプロスに再び平和を蘇えらせることができるだろうか。すべては君の英知にかかっている。

キャラクター紹介Ⅰ

登場人物の数が多く、しかもそれぞれに性格や生い立ち、現在置かれている状況が異なるので、その人物間の関係はややこしい。そこでエピソードを交えながら

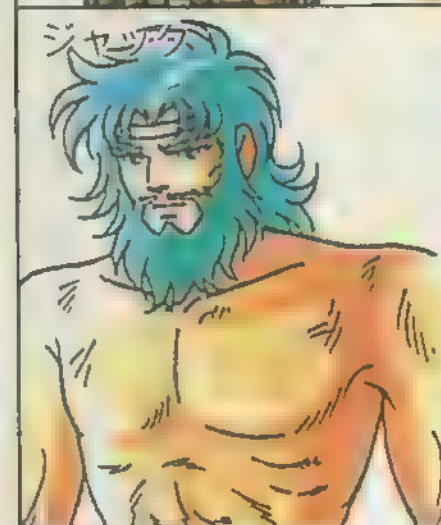
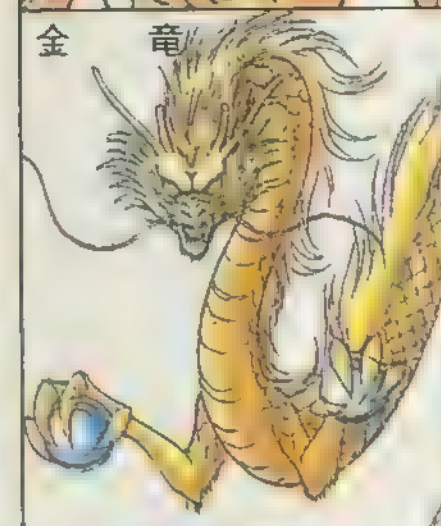
八玉の勇士について紹介しよう。もしかすると、この中にゲームのヒントが隠されているかも……。ここを読めば『BURAI』がもっと楽しくなる。

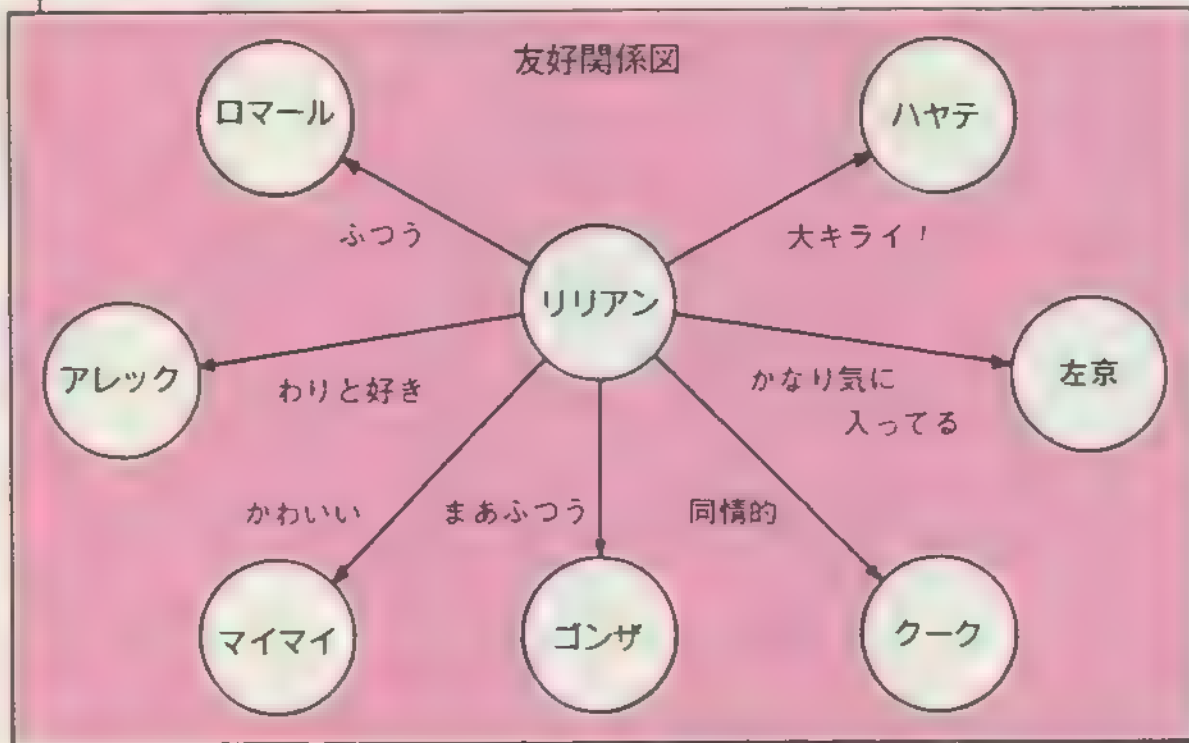
ザン・ハヤテ(21歳・青玉)

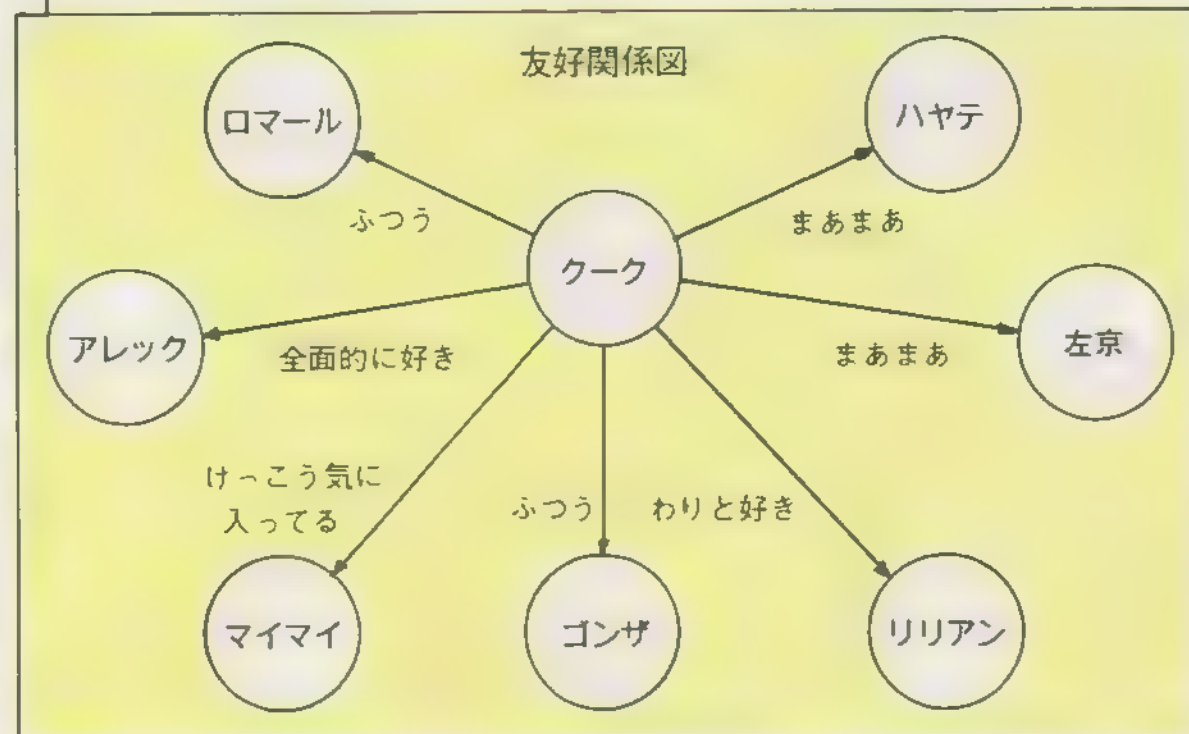
『BURAI』主人公の一人だが、念力や術を操るわけでなく、能力面は“？”マーク。実行あるのみ。ある目的のために海賊になり、ジャック一派と共に海で暴れ回っていたせいか、向う見ずでデリカシーにも欠ける。ビドーがキプロスを征服すると反乱者として捕えられ、ギバ島にある最高刑務所に囚われる。怪力の持ち主で海や水にはめっぽう強いが、高所恐怖症。他の勇士に対しては、おおむね非友好的で、ヒーローらしからぬ一面も……。

幻　左京(?歳・白玉)

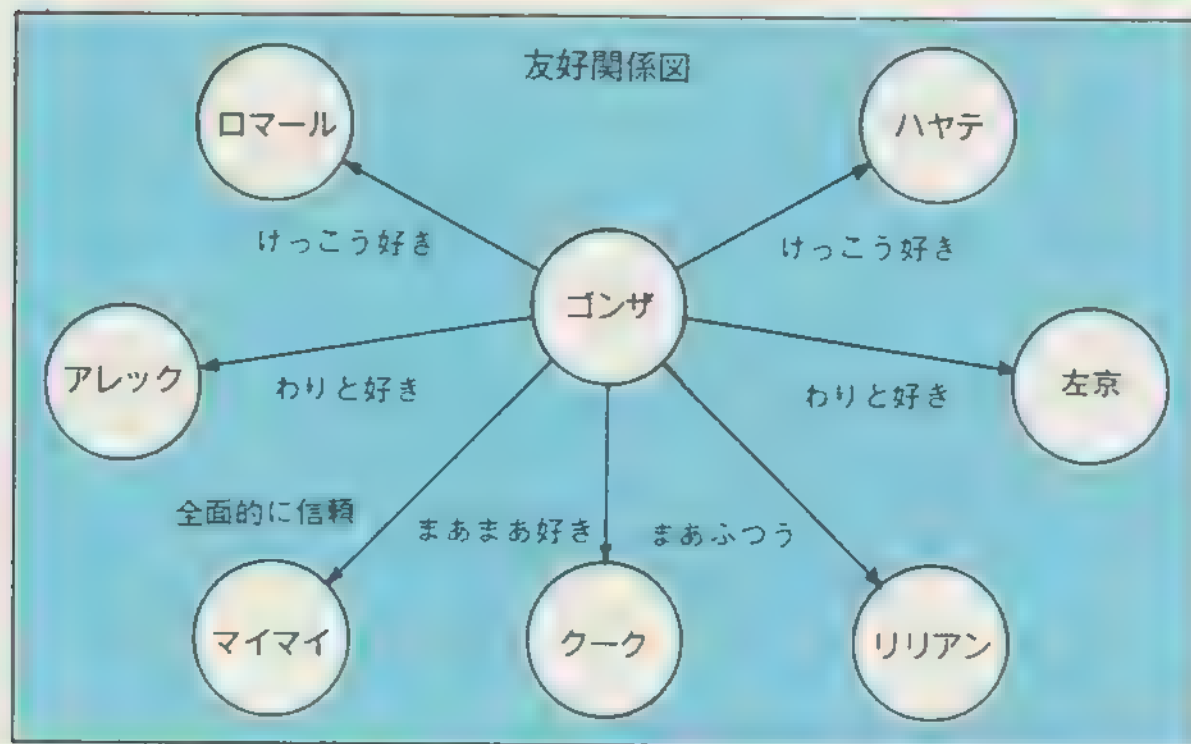
本来は竜の一族の頭領で、氷竜の化身。氷竜として戦うかぎり不死身で、ほとんどの敵は相手にならないほど強い。存在そのものが人間ばなれしている。天界に身を置くが、カムイ島ダコウ山でのある思い出のために、側近の金竜、銀竜と共にキプロスを訪れる。『BURAI』のストーリー中では終始冷静、的確な判断力で物ごとにあたり、折目正しい性格。ちょっと日本の武士を思わせるかも。竜の一族のため、水には強いのも見逃せない特徴だ。

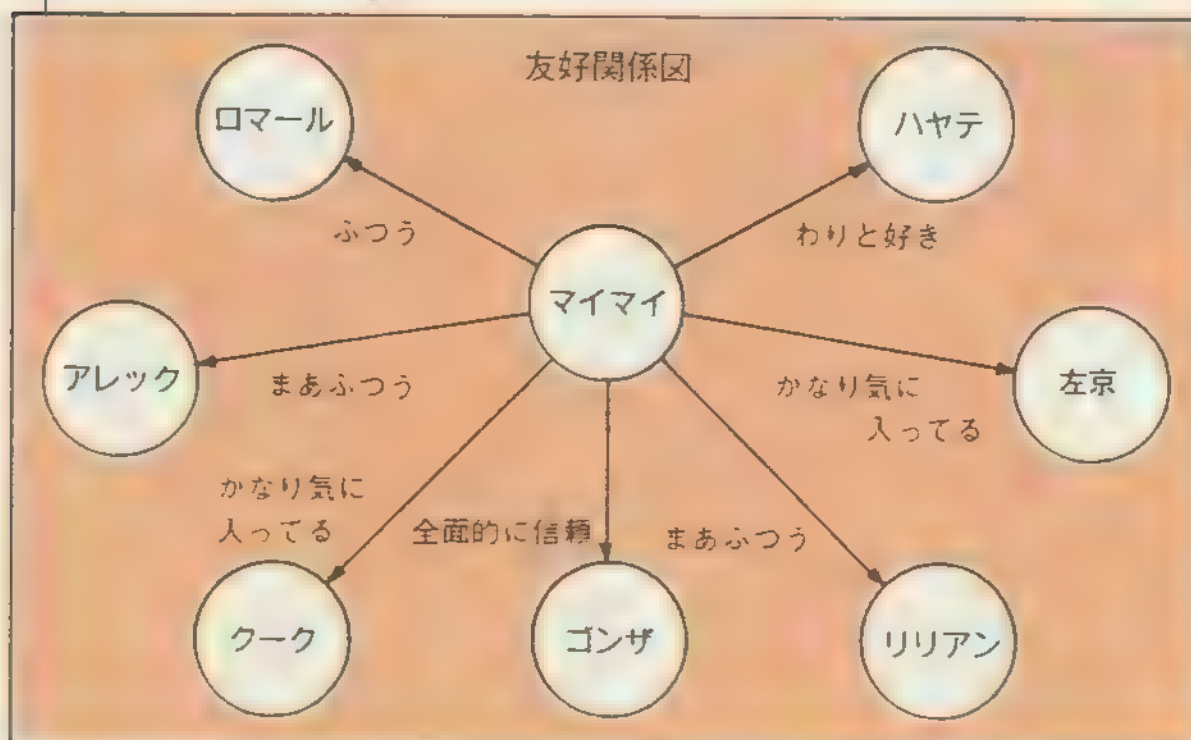
◆ゲームの進行にあわせて友好関係が変化するのもこのゲームの楽しみのひとつだ。

八玉の勇士をとりまく人物たち

リリアン・ランスロット(19歳・紅玉)

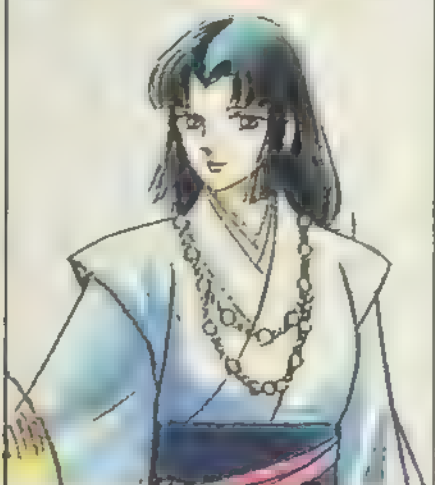
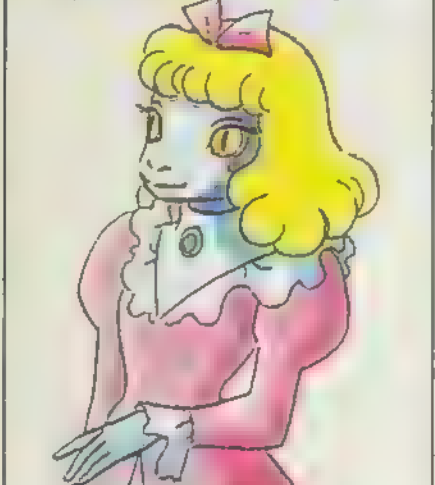
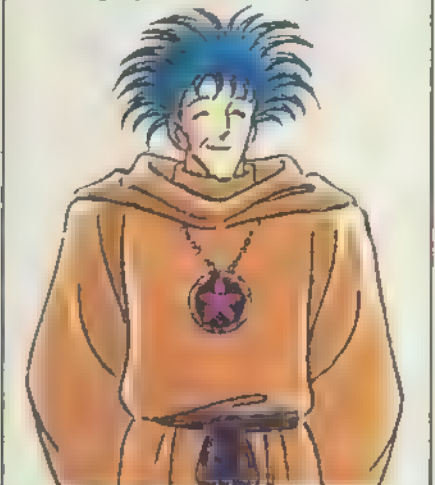
味方の怪我(けが)を治してあげたり、敵をしびれさせたり、無理やり本当のことを喋(しゃべ)らせたり……と、針1本で術をかける針術の名人。困っている人を見ると黙っていられない、可愛らしい女の子。術を使って人助けしたこともたびたび。一見おとなしそうな雰囲気をうけるが、気性が激しい気が強い一面も持ち合わせる。初恋の男の子を捜して旅を続ける途中、紅玉の知らせを受ける。他の勇士に対してはおおむね友好的だが、ハヤテとはソリが合わない。

クーク・ロー・タム(9歳・黄玉)

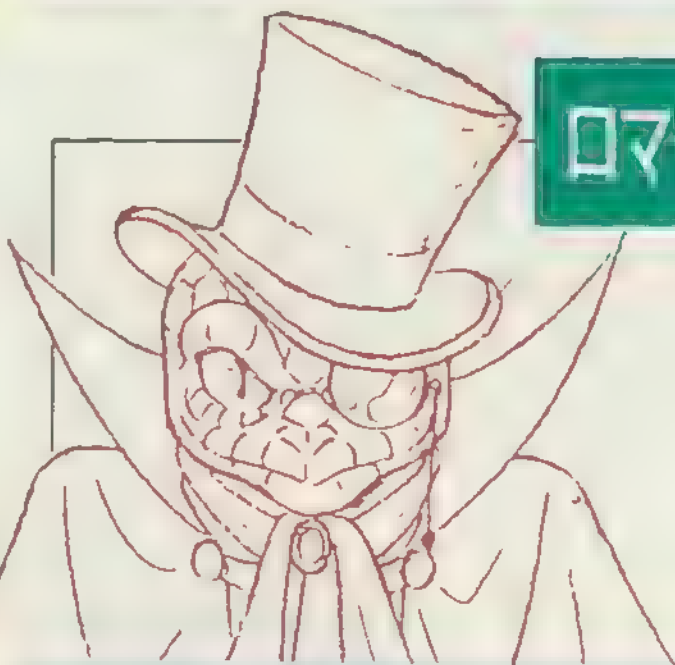
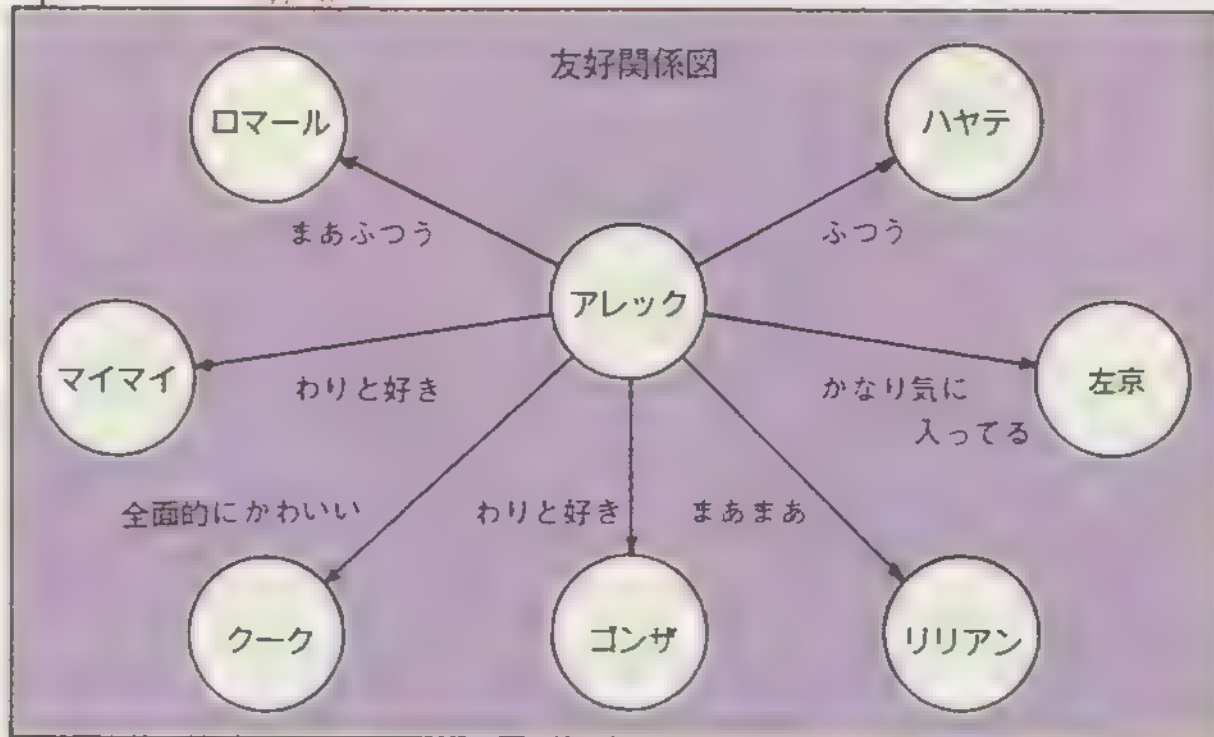
念術師である父バビルと母マリアの間に生まれた一人息子だが、念術は苦手。動物が大好きで意志を通じ合える能力を持ち、性格が素直で心が優しい。いくぶん幼いため、暗い所や見ず知らずの場所へ行くのを人一倍怖がる。しかも泣き虫で頼りなく、ハヤテからはガキあつかいされる。他の勇士に対しても警戒心がやや強い。父バビルのもとに八玉の一つ黄玉が現れたので、母と共に父の友人宅へ居候させてもらうために親子3人で旅立つが……。

ゴンザ・プロット(20歳・藍玉)

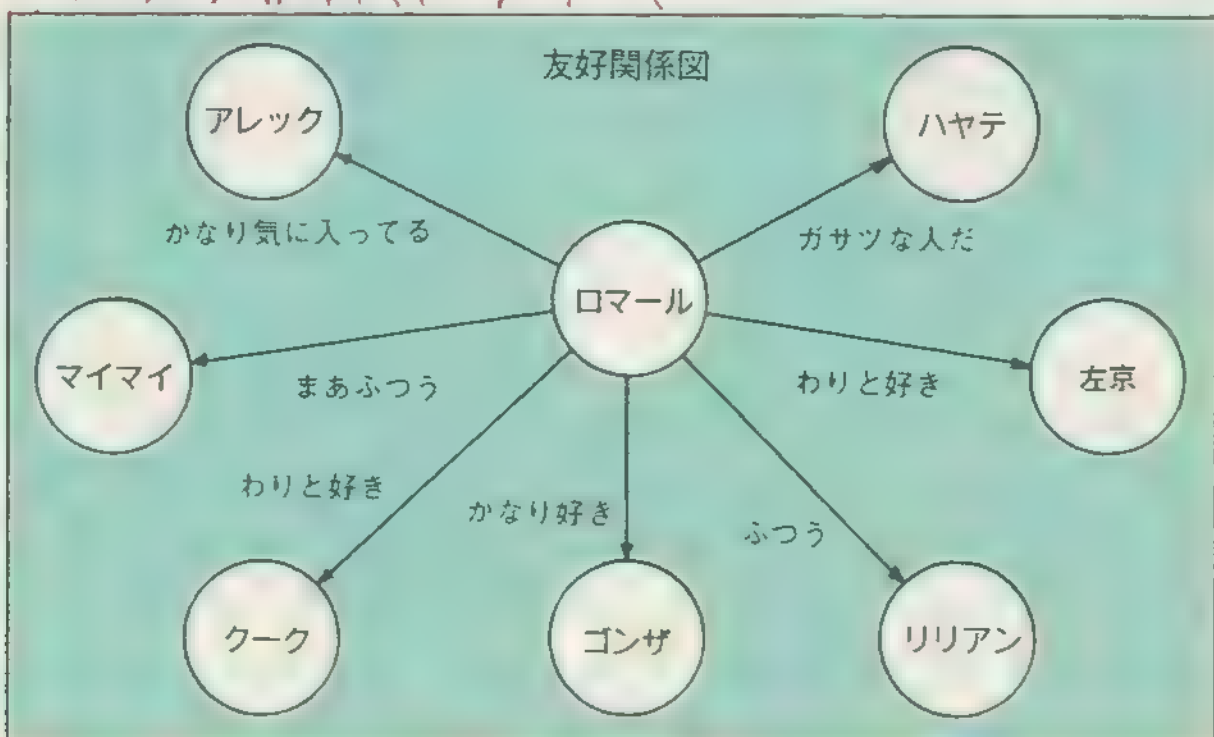
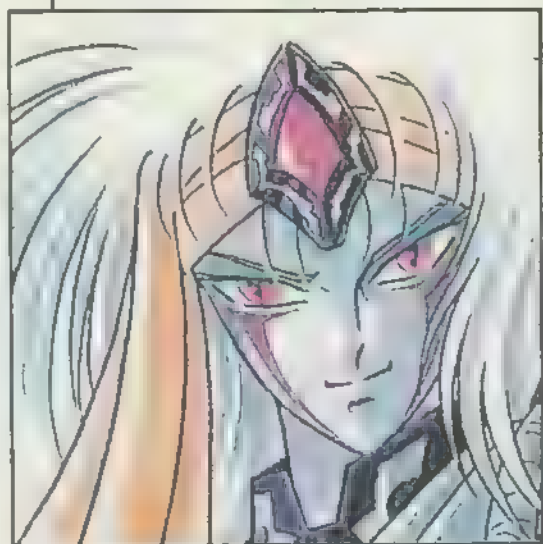
大きくて力持ち、ちょっと不器用なウォッシュ族に属す。別に暴力をふるうワケではないが、「ゴンザ頑張る」と言いながら、コブシに力が入る。妹マイマイと両親の仇討ちの旅に出かける途中に藍玉の命をうける。しかし妹と違い仇討ちのほうが大切だと思い、勇士としての使命に従わず、妹をあきれさせるほど、頑固な面もある。これといって特別な能力はないが、他の勇士からはおおむね気に入られている。

マイマイ・プロット(15歳・赤玉)

兄ゴンザと共に両親の仇を討つために旅をしていた途中、赤玉に出会い、仇討ちよりも八玉の戦士としての使命を優先しようとする、ウォッシュ族の女の子。愛嬌たっぷりで話し言葉は幼児っぽい（ちなみにウォッシュ族の女は皆こういう話し方）。シッポはリスに似ていて、兄と違い、動きはとてもすばしっこい。また頭が良く、勘も鋭く、しかも予知能力をそなえており、小さいながらもあなどれない存在。兄と助け合う姿はいじらしい。

八玉の勇士を
とりまく人物たち

バビル・ロー・タム

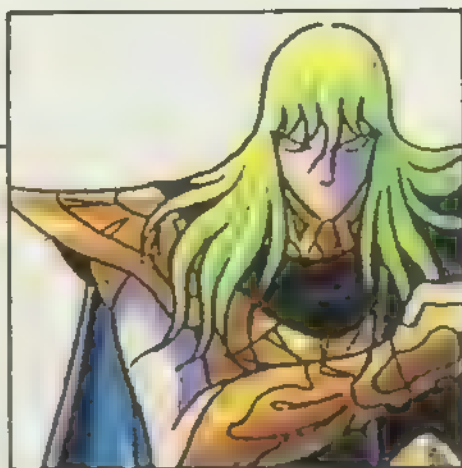
マリア・ロー・タム

シャロン・セムロッツ

ユーシス・ハーマー

アレック・ヘストン(76歳・紫玉)

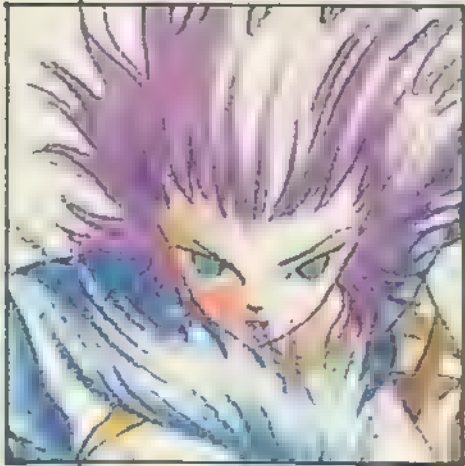
アラメンテ島の占い師の村に住む長老。水晶玉に遠くの情景を映して見ることができる。職業柄、術を使うのは得意だが、時にはそれで人を茶化したり、からかったりするのが好きというお調子者でもある。しかし他人に頼られるとイヤとは言えない性質も持ち合わせ、心は優しい。また頭の回転は速いが、年のせいか我慢(がまん)がきかないところが難点。他の勇士にもおおむね好かれており、特にクークやマイマイといった幼い子供を可愛がる。

ロマール・セバスチャン七世(34歳・緑玉)

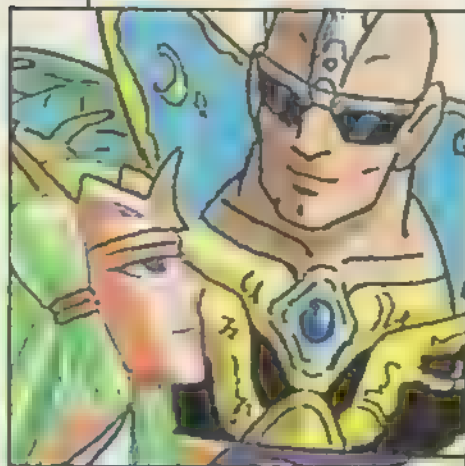
一見、不気味な姿のリーザズ族の人物だが、何と顔に似合わず（？）、由緒正しい貴族の出身。一族が多く住むベルンバ島に館があるが、貴族の生活に馴じめず、放浪の旅へ。途中でサーカス団に入り、曲芸や剣術を覚えた風変りな奴。父危篤の報を聞き、家路を急ぐときに緑玉に出合うが、これを無視。貴族の出だけあって育ちの良さが時々表われ、言葉づかいも古い。勇気と高潔さを重んじ、常に公平な態度をとるので、仲間からは信頼がある。

敵は2億4千万！　とキャッチフレーズでうたう『BURAI』だが、敵キャラの中心になるのは皇帝ビドーと七獣将。これ以外は〝八玉の勇士〟には取るに足りない敵ばかり。さて、今度はその敵キャラのプロフィールを簡単に紹介しよう。

ビドー・クレラント（皇帝ビドー）

闇の神帝ダールを呼び覚まし、キプロスを混沌の世界へ導いた張本人。風・火・気・木・水・地・天の七獣将を配下に、その部下合計約2億4千万の頂点に立つ。出生、能力……など彼のあらゆる面は秘密のベールの中だが、全てを見通す話振りをし、意外と光と闇の闘いの真相を握っているかも。

マントス・ゴードン（地獣将）

ゲッペルツというペット兼乗り物の大ナマズで地中を自由自在に活動し、地震を起こすこともできる。直属の部下は土蜘蛛衆。地下帝国の地獣城を根城にしている。

サイモン・ルシファー（天獣将）

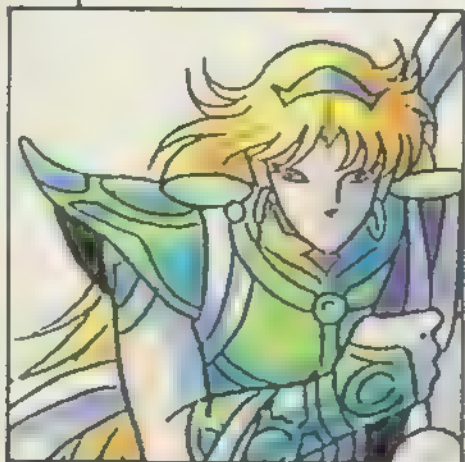
美しいものが好き、だが冷酷で残忍な性格をしている。ワルの中のワルという存在。人間の美女を改造して構成したサイモン爆風隊を部下に持つ。

バルバラ・カレン（水獣将）

七獣将の紅一点だが、気性や言葉遣いが荒い。水術に魅せられ、鍛練を重ねており、その究極を修得したいという野心家でもある。子鬼のようなバルバラ3人衆が直属の部下である。

ゾルトバ・ジーク（木獣将）

戦闘は暴力！　と考える残忍非道な将。光を拒み、常にサングラスをかけている。いつも連れ歩く美少年・不知火（参謀役でもある）という小姓だけには心を開く。

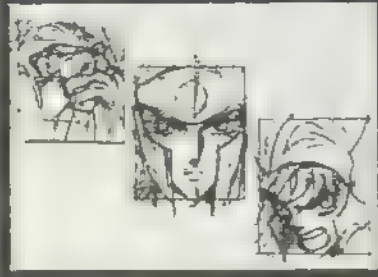
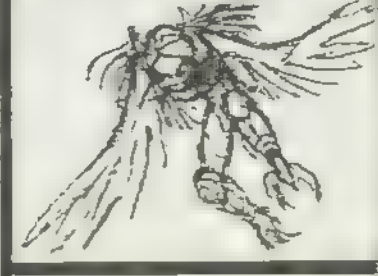
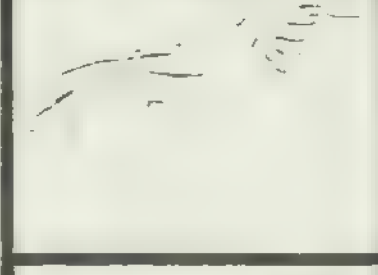
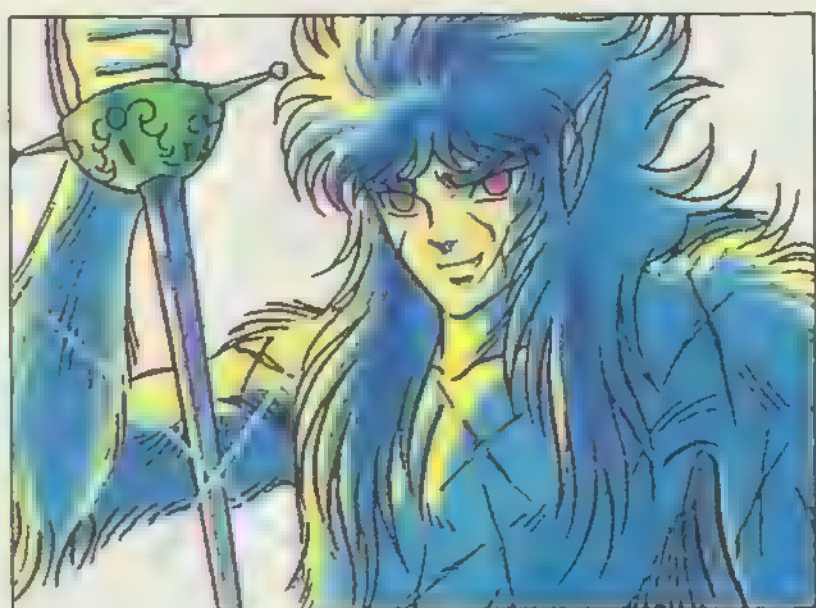
闇の神帝ダール▼

ハジャ・周芳（気獣将）

気とは大気ではなく、自分や敵の気を自由自在に操る能力を持つ。異次元空間に作った気獣城に住むため、神出鬼没。ネチネチした性格で相手が苦しむのを見て楽しむ。

リー・シャノン（風獣将）

風を自由に操り、根城を持たない。三銃士を倒した四死面が直属の部下。いつも憂いを漂わせ、礼儀や情を重んじるためか、敵ながら好意がもてる。謎に包まれた過去を持つ美男。

ガスロ輪丈斎（火獣将）

カラス天狗のような風貌をし、大草原を一瞬のうちに焼きつくすほどの火術を操る。またどんな猛火でも平然と活動できるのも特徴。ラーフとテリスという美女の部下がいる。

絵コンテ・ギャラリー
CONTINUITY・DIGEST

『ＢＵＲＡＩ』の特徴はなんといってもビジュアル・シーンの豊富さ。『ＢＵＲＡＩ・上巻』だけで、原画総数は、1,000枚をかるく越えているのだ。ここでは、そのたたき台となった荒木氏の絵コンテをちょっとだけお見せしよう。

NO.	GRAPHIC	NOTE	SOUND
		→スクロール	SHOW-YA No.5

絵コンテはこうして作られた！

飯島氏のシナリオが完成してまずやらねばならなかったことが、シナリオの絵コンテ化。最初に飯島氏自身が、ゲーム・デザインを考え合わせながら簡単な絵コンテを切った。それを荒木氏が引き継いで、アニメーションを前提とした詳しい絵コンテに作り直す。いうまでもなくパソコン上のアニメーションはプログラムが動かしているので、リバーヒルソフトのスタッフと入念な打ち合せを交えながらの作業である。ここで注目してほしいのは、この絵コンテの段階で、シナリオになかったビジュアル側の演出が施されていることだ。

荒木伸吾作品リスト

ジャングル大帝(動画・原画)
進め！　レオ(演出・原画)
がんばれ！マリンキッド(作画)
リボンの騎士(作画)
パーマン(絵コンテ・作画)
わんぱく探偵団(作画)
巨人の星(作画)
アニマル1(作画)
佐武と市捕物控(作画)
どろろ(作画)
男一匹ガキ大将(作画)
アタックNo1(作画)
あしたのジョー(作画・作監)
キックの鬼(作両・作監)
魔法のマコちゃん(作画・作監)
珍豪ムチャ兵衛(絵コンテ・作画)
国松さまのお通りだい(作画)
アパッチ野球軍(作画・作監)
原始少年リュウ(作画・作監)
月光仮面(作画)
魔法使いチャッピー(作画・作監)
赤銅鈴之助(作画)
デビルマン(作画・作監)
ハゼドン(作画)
バビル2世(キャラ設定・作画・作監)
荒野の少年イサム(作画)
キューティー・ハニー(キャラ設定・作画・作監)
魔女っ子メグちゃん(キャラ設定・作画・作監)
柔道讃歌(作画)
〈劇場用〉にんぎょ姫(作画)
少年徳川家康(キャラ設定・作画監修)
UFOロボ・グレンダイザー(キャラ設定・作画・作監)
一休さん(作画)
〈劇場用〉長靴をはいた猫・80日間世界一周(作画)
惑星ロボ・ダンガードA(キャラ設定・作画・作監)
〈劇場用〉白鳥の王子(作画)
新巨人の星(作画)
〈劇場用〉さらば宇宙戦艦ヤマト(作画)
まんがこども文庫(絵コンテ・作画・演出)
日本名作童話・赤い鳥のこころ（絵コンテ・作画)
花の子ルンルン(作画)
〈劇場用〉龍の子太郎(作画)
新巨人の星Ⅱ(作画)
ベルサイユのばら(作画・作監)
〈日仏合作〉ユリシリーズ31(キャラ設定・作監)
〈日仏合作〉ルパン8世(キャラ設定・作監)
〈日仏合作〉シャンソン・ノノ(作監・作画)
〈日仏合作〉ガシェット警部・パイロット版(作監・原画)
無限軌道SSX(各話作監)
スペース・コブラ(レイアウト)
〈日仏合作〉ガジェット警部(作監)
愛してナイト(各話作監)
キャッツ・アイ(レイアウト)
ルパン三世パートⅢ(作画)
とんがり帽子のメモル(作画・作監)
ガラスの仮面(OPのみ)
〈日仏合作〉ヒースクリフ(作画・作監)
〈日米合作〉マイティオボッツブルーツ(作画)
ステップジュン(作画・作監)
〈日米合作〉アメリカンラビット(作画)
メイプルタウン物語(作画・作監)
〈日米合作〉ヤングアストロノウツ(パイロット版・作画)
〈日米合作　劇場用〉GIジョー(作画)
聖闘士星矢(キャラデザ・作画・作監)
〈劇場用〉聖闘士星矢(キャラデザ・作画・作監)
※年代順

画面効果をねらったアングル

たとえば右の絵コンテ。アングルは場面によって変化し、キャラクターのポーズはいきいきして動きがある。絵コンテに書き込まれたちょっとしたメモ書きにも荒木氏のシナリオの読み込みの深さがうかがえる。　この絵コンテにさらに検討を加えた後に、荒木・姫野両氏が実際の作画にとりかかる。できあがった原画はリバーヒルソフトのグラフィック・チームがパソコン上にとりこんで、修正を重ねる。『BURAI』のビジュアル・シーンは、一枚いちまいこうして作られているのだ。

▲メモ書きの「クークは少し心配気」にご注目。一定のスペースにどれだけ情報を盛りこめるかが勝負である。

プロダクション・レポート
PRODUCTION REPORT

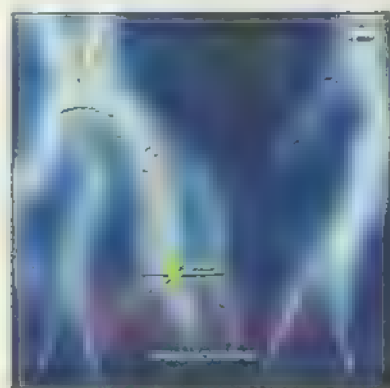
リバーヒルソフトの制作ノートから

始まりは、一つの出会い

J・Bシリーズが人気作となったリバーヒルソフトも常々、RPGをやりたいと思っていました。しかし、リバーヒルらしい作品とは？　と考えると、それはストーリーを重視したものであること。そんな時、飯島氏と出会いました。彼のシナリオ構想を聞いて、「これだ！」と感嘆し、業界でも珍しい外部プロジェクトチームの発想が生まれたのです。

居酒屋でのサウンド会談

ある日の居酒屋のこと。ポリスターレコードの筧プロデューサー、飯島氏とスタッフが『BURAI』を肴に杯を交わしていました。サウンドに話題が移ったとき、シナリオもデザインもその道のプロが創るのだから、サウンドも同じ方向性で行こうと3者の意見が一致。筧氏の豊富な人脈をたどり、SHOW-YAにアプローチし、サウンドプロデュースと作曲を依頼。強烈だけどハートフル、飽きのこない音が出き上がりました。

また作品より先に音楽が完成し、世の中に出て行ったという、ゲーム業界初の試みも実現しました。

▲ゲームより先にポリスターから発売されたイメージアルバム『BURAIプロトタイプ』。必聴盤です。

飯島さんは、熱血漢

もともと飯島氏のシナリオは複雑。といっても彼は、あくまでもキャラ設定そのものよりストーリーや人間関係が重要だという考えを持つ人。そんな自分のこだわりの世界へ、時には映画監督みたいに、時には1人のゲーマー(それもウルサ型の)みたいに七変化し、リバーヒルのスタッフをグイグイと引きずりこんでいきました。だからこそ、面白い作品に仕上がったと全員誇りに思ってます。

グラフィック・チームの合言葉

荒木＆姫野両氏による原画のモニターへの取りこみや、平凡なゲームにしないために内容や登場人物によって、レイアウトに変化をもたせたり……と、リバーヒルのグラフィック・チームは1本の線、1ドット、1つのカラーまでこだわって、奥行きや重量感のあるグラフィックを完成させました。そんなチームの合言葉は「モニターは奥にほじくれ！」。この言葉がすべてを物語っています。

▲飯島氏とリバーヒルソフトのスタッフ

コミックとアニメの融合

作画を担当した荒木伸吾＆姫野美智コンビが目指したのは、コミック画とアニメ画の融合。つまり荒木さんによれば、コミックの中でフッと動いたような感覚を楽しんでくれたら、とのこと。皆さん、いかがですか？　ディスプレイ中のキャラは小さく、オールカラーということで書き込みが大変だった、と話すのは姫野さん。でも2人はどんな細かな部分も集中力で描き上げました。

ダールや左京といった神々に属すキャラと女性キャラのアップ部分には、黒の実線ではなく色フチどりを用いるなど、奥行きと美しさに対する2人のこだわりが感じられます。

SHORT STORY

ソルテガ攻防戦

by 飯島健男

爆音が鳴り響き、荒れ狂う猛火は、ソルテガの港町を一瞬のうちに赤い炎で包み込んだ。逃げ惑う人々は四方を火の海に囲まれ、どうすることもできずに、ただ泣き叫びながら朽ちていく。みるみる勢力を広げていく猛火の中を、火獣将ガスロは堂々と歩いていた。

「うわっはははぁ、遊べ、遊べ、我が愛しき炎の申し子たちよ。ここには、お前等の餌がある。かけら一つ残さず、全てを食いつくすがよいぞ」

ガスロは、飛び散る火の粉を嬉しそうに受け、まだ赤々と燃え上がる瓦礫の破片を掴み取ると、それを手のひらに乗せ、握り潰した。身を焼かれる人々達の断末魔の声を心地好さそうに聞きながら、ガスロは悦に浸っていた。ビドーの軍勢が、また一つ闇の勢力を広げたことに、彼は心から酔っていたのである。しかしその時、ガスロを現実に引き戻すような、勇ましい声が響いた。

「そこまでだ！　この、化け物!!」

せっかくの気分を台無しにされたガスロが、腹立たしげに後ろを振り向く。

「あーん？　まだ死に損ないがいるようだな。俺様に向かって化け物とは、口の利き方を知らないゴミ虫だ」

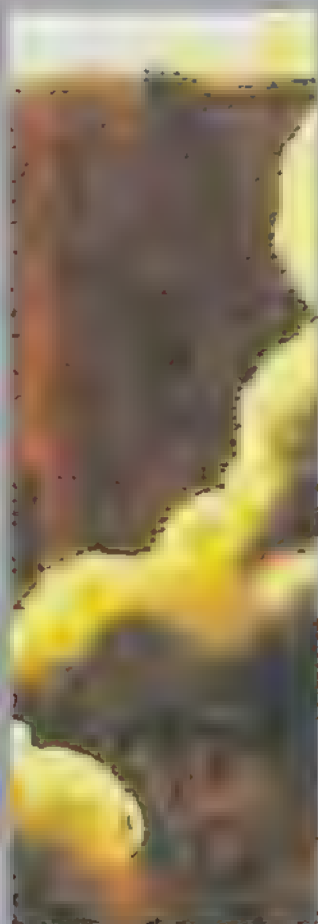
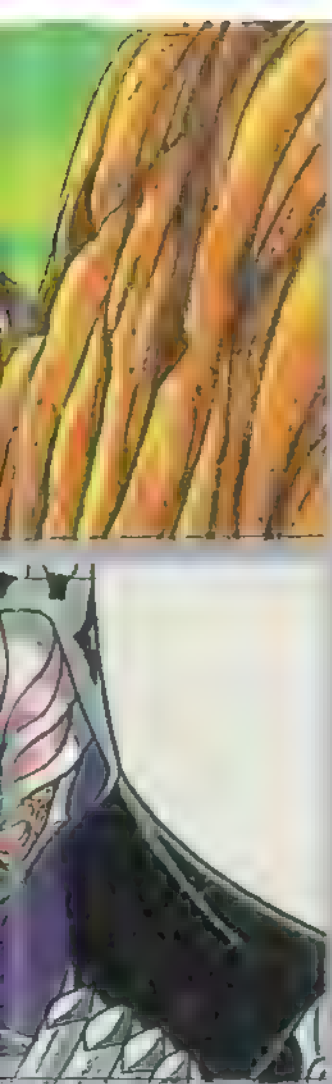
「罪なき人々を苦しめる、ビドーの輩（やから）。天に変わって、私が天誅を下してやる！」

そこには、甲冑に身を包んだ一人の戦士が立っていた。彼の歩いてきたところは燃え盛る炎がきれいに消え去り、一本の道を作り出していた。まるで、そこだけ炎が入り込めず、避けているかのように見える。その様子を見たガスロは、ゆっくり向き直ると甲冑の戦士と相対した。

「ほほう、我が闇の炎が貴様を恐れているのか。貴様、光の側の者……それもかなりの使い手と見た」

「私は、キプロス王家側近の三銃士が一人、ダニエル・ホフマン。お前は、どうやらその容姿から見て火獣将とかいう化け物だな」

「いかにも、俺様は火獣将ガスロ輪大斎。しかし、化け物は余計だ。ま

あ、冥土へ旅立つ前の餞言として大目に見てやろう。かかってこい、先に加担するうつけ者よ!!」
　ガスロは、手にしている三つ叉の槍をブンブンと振り回し、ダニエルとの間合をジリジリ詰めていった。
「ふっ、愚かな……」
　そういうと、ダニエルは鞘に刺していた両刃の剣をすらりと引き抜き、斜め上段に構えると、ギン!とガスロを睨つけた。
「いくぞ!!」
　ガスロが勢いよく大地を蹴る。その瞬間、ダニエルは剣の刃先をガスロに対してまっすぐ向け、ピタリと照準を合わせた。
「こい!!」
　鋭い金属音が鳴り響き、両者ががっちりと組み合った。お互い一歩も譲らず、互角である。硬直状態が続けば、後は気力の問題だ。武器を持つ腕にさらに力がこもり、一瞬たりとも気が抜けない。その時、立ち上がる炎が揺らめいたかと思うと、そこにはぽっかりと白っぽい空間が口を開き、中から黒いマントに身を

包んだ仮面の男が姿を現したのである。
「ガスロ、何をやっておるのじゃ。ソルテガの町はもう落ちた。先を急ぐぞ」
　その声に、ガスロが一瞬気をゆるめた。それを逃さず、ダニエルは一気に剣を押し切った。ガスロの槍が手を離れ、宙を舞う。
「うおっ!!」
　体勢を崩したガスロは、すぐさま後ろに飛び退き、間合いを取る。そして、仮面の男を振り返り、怒鳴りつけた
「ハジャ!! 邪魔だてする気か!」
　ハジャと呼ばれた仮面の男は、仕方無いといった顔つきでガスロに目をやった。
「そうではない、いつまでそんな小僧に手間どっているといっておるんじゃ。する事は他にもいろいろあるでな。小僧の始末など後でよい。早く、次の町へ行くぞ」
　そういうと、ハジャは再び空間の中へ身を隠し、静かに消えていった。ガスロは、チッと舌打ちする

と、ダニエルに弾き飛ばされた槍をつかみ取り、いきなり口から炎を噴き出したのである。
「火獣術・乱炎地獄!! さらばだ、小僧。また、機会があれば相手になってやろう」
「うおっ!」
ガスロの吐いた炎が、ダニエルを襲った。とっさに身を交わしたダニエルが態勢を立て直したとき、すでにそこにはガスロの姿はなかったのである。
「逃がしたか……」
ダニエルが、残念そうに剣を鞘に納めたとき、遠くから、二つの影が手を振りながら走ってきた。
「ダニエール!!」
声のするほうを向き直ると、ダニエルも大きく手を振り、それに答えた。
「シャッフル、タロス、無事だったかぁ!!」
二人は、ダニエルの側までくると足を止め、はぁはぁと苦しそうに肩で息をした。
「もう、ソルテガはだめだ。港に海賊たちがやってきてビドー軍を食い止めているんだが、何といっても数が違う。時間の問題だぜ……」
シャッフルは額の汗を拭いながら悔しそうにいった。その後をタロスが続ける。
「しかし、あの海賊たちもよくやってくれるな。ビドー軍が現れるまでは、目の上のたんこぶだったが、今では我らと共にビドー軍と戦ってくれている……ありがたいものだ」
「海賊……ジャックの一団か……まあ、奴等ももともと悪事を働いていた訳ではない。常に弱き者の味方だったからな。さぁ、彼らが体を張って戦っているのだ。我らも力の限り、戦おう」
ダニエルは、そういうと火の海の中を颯爽と歩き始めたのである。
突如として現れ、破竹の勢いで進行する闇の軍勢。ここわずか数ケ月のうちに、キプロスの秩序は乱され、数多くの人々が血を流し、いまや王家さえも押され続けている。このままでは、この世を闇の勢力が覆い尽くすのもそう遠くないことであ

ろう。ダニエルの胸中は、言い知れない不安に襲われ、この戦いに勝利を収めることができるのか、自分でも不審に思っていたが、それを口には出せなかった。ただ、王家側近の三銃士としては、闇の軍勢と戦うことが使命なのだから……。

　ダニエルの後に続き、シャッフルとタロスも重い足取で歩き始めた。三銃士の姿は、見かけこそ威風堂々と胸を張っているように見えたが、その実は悔しさと悲しみで一杯だったに違いない。

　ソルテガよりさほど遠くない海上では、ジャック率いる海賊の一団が、七獣将の一人水獣将・バルバラの配下たちと、激しい戦いを繰り広げていた。ジャックの右腕である特攻部隊隊長ザン・ハヤテは、圧倒的不利な立場にあっても善戦していたが、天空から、サイモン爆風隊の攻撃を受けて挟み撃ちにされ、惜しくも撤退を余儀なくされた。そして、第二隊を率いるムサシ、第三隊を率いるプラズマたちも、ハヤテに続き撤退していった。

　王家の軍勢及び海賊たちは、多大なる犠牲を払い大敗を喫したのである。闇の軍勢がソルテガに攻撃を仕掛けてから、わずか数時間足らずのことであった。

　ちょうどその頃、キプロス王家において、王子が誕生した。このような時代に生まれたことを誰もが嘆き、この生まれたばかりの赤ん坊の、けして明るくない未来を呪った。しかし、この赤ん坊は、そんな時代に反発するかのように、輝かしい光を放っていたのである。この時、その場にいた誰もが、『キプロス創世記』の巻末にある伝説を思い出していた。そして、時の王は宝物庫へと急ぎ、大事にしまわれていた箱から八玉の首飾りを取り出したのである。その後、永きに渡り語り継がれることになる、伝説の八玉を……。

STAFF

Executive Produce…………………岡崎　一博
Produce……………………………鈴木　理香
Scenario&Game Design…………飯島　健男
(パンドラボックス)
Assistant…………佳丈　祐子
大川　公子
(パンドラボックス)
Programming………………………椎木　崇裕
宮川　卓也
森下　彰治
市丸　俊彦
日野　晃博
Characters Design&Original Graphics……荒木　伸吾 & 姫野　美智
(荒木プロダクション)
Sound Produce……………………SHOW-YA
Sound Management………………筧　行夫
(ポリスターレコード)
松下　和乃梨
(ニックス)
Sound Compose & Arrange………藤岡　千尋
(YUMIRIN SOUND TEAM)
Map Design…………………………田尻　宏光
足嶋　禎之
CG Design……………………………川崎　俊明
重松　純二
林　賢一郎
Package Design……………………高屋　暢郎
(高屋デザイン)
Manual Editor………………………原　清和
(原事務所)
Assistant Directer…………………川崎　由美
Directer………………………………宮崎　慈彦
Presented by…………………………株式会社リバーヒルソフト